

12° CAMPIONATO STUDENTESCO DI GIOCHI LOGICI

Anno scolastico 2024-25

Finale **a squadre** per le scuole **medie**

Nome squadra: _____

Categoria: _____

Scuola: _____

Città: _____ Provincia: _____

Caccia al ladro

Presso il museo di Logiclandia è stato commesso un furto di antichi libretti di giochi logici. Il direttore del museo ha riferito alla vostra squadra che i libretti rubati sono dotati di un minuscolo trasmettitore nascosto al loro interno, che permette di localizzare il ladro durante i suoi spostamenti. Allestite due pattuglie dotate di volante, ognuna delle quali è in grado di captare le onde del trasmettitore e rilevare la direzione della loro emissione. Poi tracciate sulla piantina la linea che collega la posizione di ogni vettura al punto che rileva. L'intersezione delle linee tracciate fornisce la posizione del ladro in quel momento.

*Il ladro si viene a trovare in **12 posizioni**, che formano uno schema secondo una logica ben precisa (la sequenza delle posizioni non ha importanza, conta solo la loro disposizione). 11 di queste sono ricavabili dai giochi, la 12-esima la dovete trovare voi.*

Tabelline	7	Cioccolata	3
Hitori	9	Labirinto magico	11
Parola misteriosa	2	Facile come l'ABC	8
Akari	5	Percorso puntato	3
Intruso	9	Futoshiki	12
Camelot	6	Catturate il ladro!	45
Totale			120

FACILE COME L’ABC (8 punti): Inserite nella griglia le lettere **A**, **B** e **C**, in modo che ognuna di esse compaia una e una sola volta in ogni riga e in ogni colonna (alcune caselle rimarranno quindi vuote). Le lettere esterne indicano quale lettera viene vista per prima da quella direzione.

C

C			A	B
B	A	C		
		A	B	C
A	A	C	B	
	B		C	A

4

2

3

1

5

B

C

A

B

B

A

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare la lettera “A”.

??? = la lettera nella casella grigia

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

	5		
Posizione volante 2	???	-	3

CIOCCOLATA (3 punti): Annerire alcune caselle in modo da formare rettangoli o quadrati di caselle nere. Questi rettangoli o quadrati non possono toccarsi fra loro di lato ma possono farlo diagonalmente. I numeri nei settori indicano quante caselle vanno annerite in quel settore.

3		1	2		1	4
						3
1			2			2
1				2		4
	2	1		3		4
		1			1	4

1	4	1	3	1		2		
					1	3		
			3		2			
0				2		1		
			1				2	
	3							
		1				4		
			2					

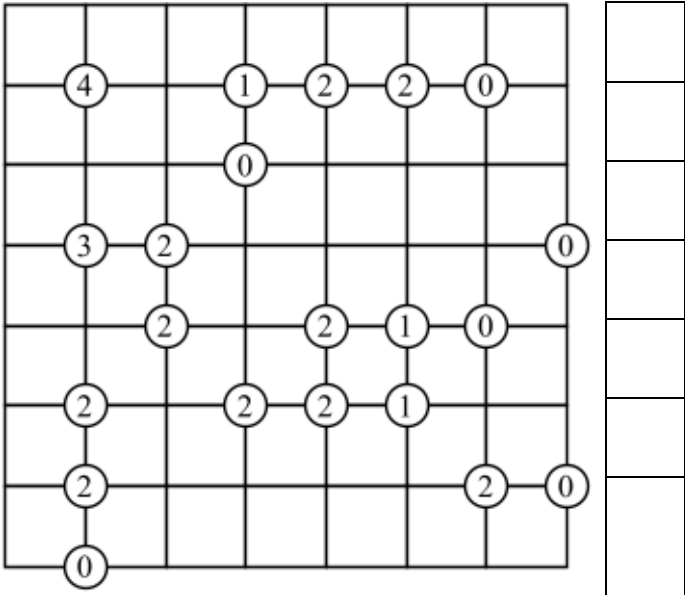
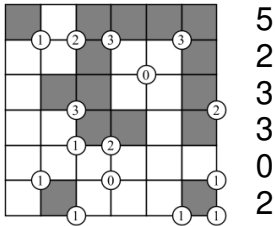
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle nere.

??? = numero totale di caselle nere - 21

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

	6		
Direzione rilevata 1	X	-	???

CAMELOT (6 punti): La griglia rappresenta la fantastica città di Camelot. Annerire alcune caselle (gli edifici di Camelot) in modo che, a schema risolto, tutte le caselle bianche (le strade di Camelot) siano collegate fra loro per almeno un lato. I numeri nelle intersezioni indicano quante caselle vanno annerite nell'intorno.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle nere.

??? = numero totale di caselle nere

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

	10		
Posizione volante 1	B	-	???

PAROLA MISTERIOSA (2 punti): AL VECCHIA ID PASTIRSO LEVA AL RAOLPA WENKSAR
TIRCSAT LA NOTRACRIO

CHIAVE DI RISPOSTA: la parola misteriosa (scrivetela qui sotto).

??? = il numero di lettere della parola misteriosa

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

	7		
Posizione volante 1	A	-	???

INTRUSO (9 punti): Nove delle dieci frasi sulla sinistra si collegano in qualche modo alle nove sulla destra, a coppie, con la stessa logica.

1	Attrezzo da imbianchino	
7	Simile all'ascia	
3	Frutto vellutato	
12	Figura geometrica	
8	Contadino	
4	È uguale per tutti	
16	Cubo con pallini	
5	Pietra preziosa	
9	Soffiano impetuosi	
10	Condimento da cucina	

1	Dado da brodo
2	Rombo di tuono
3	Sale fino al terzo piano
4	Brillante attore teatrale
5	Scala reale
6	Accetta tutto ciò che gli viene detto
7	Fattore moltiplicativo
8	Legge il giornale fino a tardi
9	Pesca alla trota

CHIAVE DI RISPOSTA: Per ogni frase a sinistra, scrivete nel quadratino accanto il numero della frase di destra alla quale va accoppiata (tranne per l'unica frase non accoppiabile).

??? = il numero alla sinistra della frase non accoppiata

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

	3		
Posizione volante 2	C	-	???

TABELLINE (7 punti): Inserite i numeri **da 1 a 9** nella riga in alto e nella colonna a sinistra. I numeri all'interno della griglia indicano il prodotto dei due numeri esterni.

	1	5	4	3	2	6
1	1		4			6
3					6	
5	5	25	20			
2		10	8		4	12
6		30	24	18		36
4						24

								56
				12				
		5						
			27				36	
						72		
								32
	30				35			
				6				

CHIAVE DI RISPOSTA: non c'è chiave di risposta, compilare riga e colonna esterne.

??? = il numero nella casella grigia

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

	11		
Posizione volante 2	I	-	???

The diagram illustrates two 8x8 grids representing Lights Out puzzles. The left grid shows a solved puzzle with numbers 1, 2, 3, 4, 5, 1, 3, 2 in the rightmost column and light bulbs in the top-left and bottom-right corners. The right grid shows an unsolved puzzle with numbers 1, 1, 3, 1, 2, 0, 2, 0 in the rightmost column and light bulbs in the top-left and bottom-right corners. To the right of the grids are two vertical bars, each with 8 empty boxes.

??? = numero totale di lampadine

	1		
Direzione rilevata 1	X	-	???

LABIRINTO MAGICO (11 punti): Inserite i numeri **da 1 a 3** in modo che in ogni riga e colonna ciascun numero appaia esattamente una volta e facendo sì che, entrando nel labirinto e percorrendolo fino alla fine, i numeri si ripetano secondo l'ordine 1-2-3-1-2-...-3.

2	1	3		1
3		1	2	4
	3	2	1	3
1	2		3	2

		2				
			3			
		1			2	

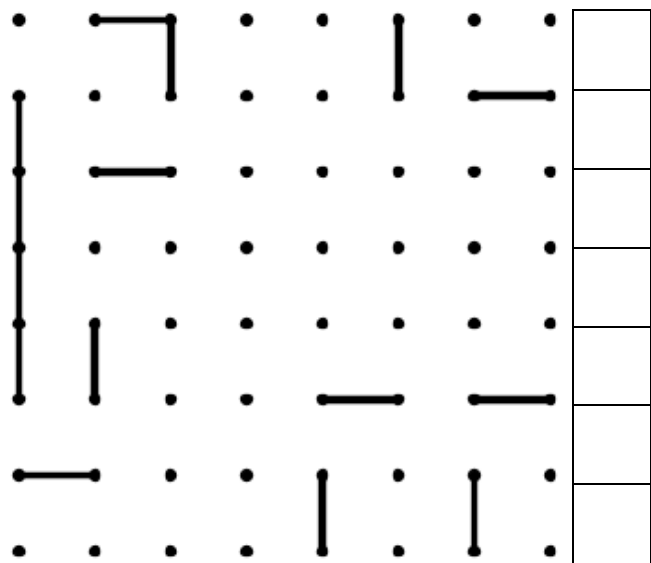
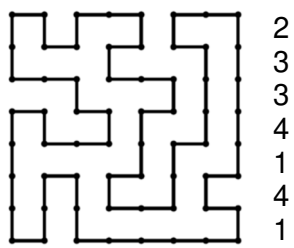
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare il numero 2.

??? = somma dei numeri nelle caselle grigie (0 se vuota)

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

	8		
Direzione rilevata 2	I	-	???

PERCORSO PUNTATO (3 punti): Disegnate un percorso chiuso che passi per tutti i punti dello schema, orizzontalmente e verticalmente, e che non si tocchi né si incroci. Alcuni tratti sono già stati disegnati.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle ESTERNE al circuito.

??? = numero totale di caselle esterne

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

	4		
Direzione rilevata 1	O	-	???

HITORI (9 punti): Annerite alcune caselle in modo che non rimangano numeri ripetuti nelle righe e nelle colonne. Le caselle annerite non possono toccarsi di lato. A gioco risolto tutte le caselle bianche dovranno comunicare fra loro, formando cioè un blocco unico senza formazioni isolate.

1	6	5	2	1	6	2
3	5	1	6	1	2	1
3	2	1	3	1	5	2
4	3	3	1	2	1	2
6	2	3	4	2	1	2
2	6	3	5	3	4	1

3	6	5	6	3	2	
3	1	3	4	2	6	
5	2	3	6	1	4	
4	5	2	2	4	5	
4	5	1	5	2	3	
6	3	2	1	3	5	

CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle nere.

??? = numero totale di caselle annerite

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

	9		
Direzione rilevata 1	I	-	???

FUTOSHIKI (12 punti): Inserite nello schema i numeri **da 1 a 5** in modo che ciascuno compaia esattamente una volta in ogni riga e colonna, rispettando i simboli di maggiore (>) e minore (<).

1

<

2

4

3

2

∨

4

1

3

2

4

∧

2

<

3

1

4

1

∧

3

4

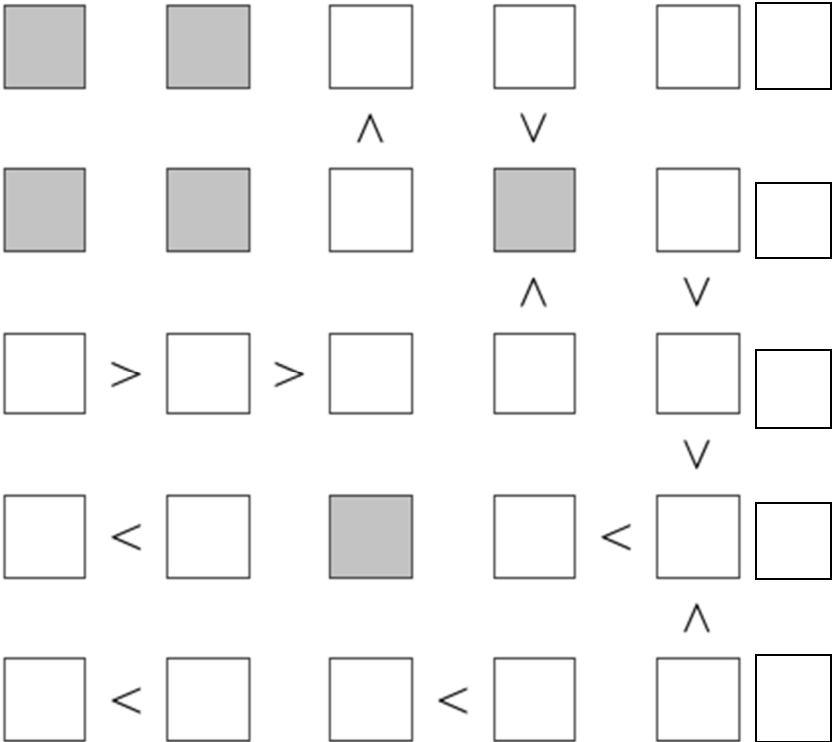
>

2

>

1

3



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare il “2”.

??? = la somma dei numeri nelle caselle grigie

CHIAVE PER IL GIOCO FINALE:

	2		
Posizione volante 2	P	-	???

Catturate il ladro!

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A																				
B																				
C																				
D																				
E																				
F																				
G																				
H																				
I																				
J																				
K																				
L																				
M																				
N																				
O																				
P																				
Q																				
R																				
S																				
T																				
U																				
V																				
W																				
X																				
Y																				
Z																				

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Posizione volante 1	P-6	U-8	I-1	H-15	A-10	M-11		O-1	B-2		S-20
Direzione rilevata 1		M-10	K-8		H-10		L-10	O-8		I-11	L-13
Posizione volante 2	Y-5			H-20		P-14	I-14	T-2	A-6	E-11	
Direzione rilevata 2	Q-15	K-4	N-1	L-12	F-17	Y-10	N-2		M-8	H-14	V-14
Posizione del ladro											

CHIAVE DI RISPOSTA: la 12-esima posizione del ladro.

--	--	--